

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD*  
MENGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA MATERI MEMBACA  
PERMULAAN SISWA KELAS I SD**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh

Agnes Devita Maeswaty

1701407

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**DEPARTEMEN PEDAGOGIK**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD*  
MENGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA MATERI MEMBACA  
PERMULAAN SISWA KELAS I SD**

Oleh  
Agnes Devita Maeswaty

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Ilmu Pendidikan

© Agnes Devita Maeswaty 2021  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak sebagian atau seluruhnya, dengan dicetak ulang, di *photocopy*, atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**AGNES DEVITA MAESWATY**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD***  
**MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA MATERI MEMBACA**  
**PERMULAAN SISWA KELAS I SD**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

**Pembimbing I**



**Dra. Effy Mulyasari, M.Pd**

NIP. 196801182008012003

**Pembimbing II**



**Evi Rahmawati, M. Pd**

NIP. 920200119920609201

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi S1 PGSD UPI Bumi Siliwangi**



**Dwi Heryanto, M.Pd.**

NIP. 197708272008121001

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* MENGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA MATERI MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I SD

Oleh: Agnes Devita Maeswaty

1701407

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran khususnya materi membaca permulaan di Sekolah Dasar. Siswa kelas I mengalami kesulitan membaca karena dalam kegiatan pembelajaran guru belum memberikan pembelajaran yang menyenangkan sehingga antusias siswa dalam pembelajaran membaca menjadi rendah dan menganggap pembelajaran membaca sebagai pembelajaran yang membosankan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa *Flashcard* yang proses pembuatannya dengan menggunakan aplikasi Canva berdasarkan metode penelitian *Design and Development* yang diadopsi oleh Richey dan Klein. Penelitian ini menggunakan tahap PPE (*Planning, Production, dan Evaluation*). Penelitian ini melibatkan tiga orang ahli untuk memvalidasi kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa wawancara, *worklogs*, dan angket validasi ahli. Dalam proses pengembangannya, media pembelajaran melalui tiga tahap revisi dengan dua kali proses validasi tiap ahli dengan catatan perbaikan yang diberikan untuk meningkatkan kualitas media. Penilaian ahli tersebut dihitung menggunakan Skala *Likert* dan diolah menjadi data kualitatif. Hasil penelitian yang didapatkan dari penilaian ahli pada validasi akhir menunjukkan bahwa media pembelajaran *Flashcard* sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca permulaan dengan rata-rata nilai keseluruhan 91,7%.

**Kata Kunci:** Aplikasi Canva, Media Pembelajaran *Flashcard*, Membaca Permulaan, *Planning, Production, dan Evaluation*.

## **ABSTRACT**

### ***MEDIA DEVELOPMENT OF FLASHCARD BY CANVA ON BASIC READING FOR 1ST GRADE IN ELEMENTARY SCHOOL***

By: Agnes Devita Maeswaty

1701407

*This research is motivated by the lack of use of learning media in learning activities, especially early reading material in elementary schools. First grade students have difficulty reading because in learning activities the teacher has not provided fun learning so that students' enthusiasm in learning to read is low and considers learning to read as boring learning. The purpose of this research is to solve these problems by developing learning media that can increase students' enthusiasm in learning activities. The learning media developed was in the form of Flashcards, the process of which was made using the Canva application based on the Design and Development research method adopted by Richey and Klein.. This study uses the PPE (Planning, Production, and Evaluation) stages. This study involved three experts to validate the feasibility of the developed learning media. The instruments used in this study were interviews, worklogs, and expert validation questionnaires. In the development process, the learning media went through three stages of revision with two validation processes for each expert with notes of improvement given to improve the quality of the media. The expert's assessment was calculated using a Likert Scale and processed into qualitative data. The results of the research obtained from expert assessments in the final validation show that the Flashcard learning media is very suitable to be used in learning Indonesian early reading material with an overall average value of 91.7%.*

**Keywords:** *Canva Application, Flashcard Learning Media, Beginning Reading, Planning, Production, and Evaluation.*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN .....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMAKASIH.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO .....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK .....	4
<i>ABSTRACT</i> .....	5
DAFTAR ISI.....	6
DAFTAR TABEL .....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR BAGAN.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN .....	Error! Bookmark not defined.
BAB I.....	Error! Bookmark not defined.
PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1. 1 Latar Belakang Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1. 2 Rumusan Masalah .....	Error! Bookmark not defined.
1. 3 Tujuan Penelitian .....	Error! Bookmark not defined.
1. 4 Manfaat Penelitian .....	Error! Bookmark not defined.
1. 5 Struktur Skripsi.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II .....	Error! Bookmark not defined.
LANDASAN TEORI.....	Error! Bookmark not defined.
2.1 Pembelajaran di Sekolah Dasar .....	Error! Bookmark not defined.
2.2 Membaca di Sekolah Dasar .....	Error! Bookmark not defined.
2.3 Media Pembelajaran .....	Error! Bookmark not defined.
2.4 Media Flashcard .....	Error! Bookmark not defined.
2.5 Aplikasi Canva.....	Error! Bookmark not defined.
2.6 Penelitian yang Relevan .....	Error! Bookmark not defined.
2.7 Definisi Operasional .....	Error! Bookmark not defined.
2.8 Kerangka Berpikir .....	Error! Bookmark not defined.
BAB III.....	Error! Bookmark not defined.
METODOLOGI PENELITIAN .....	Error! Bookmark not defined.

3.1	Waktu dan Tempat Penelitian .....	Error! Bookmark not defined.
3.2	Partisipan Penelitian .....	Error! Bookmark not defined.
3.3	Desain Penelitian .....	Error! Bookmark not defined.
3.4	Prosedur Penelitian .....	Error! Bookmark not defined.
3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	Error! Bookmark not defined.
3.6	Instrument Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.7	Teknik Analisis Data .....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV .....		Error! Bookmark not defined.
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN ..		Error! Bookmark not defined.
4.1	Desain dan Pengembangan Awal Media Pembelajaran .....	Error! Bookmark not defined.
4.2	Validitas Media Pembelajaran .....	Error! Bookmark not defined.
BAB V.....		Error! Bookmark not defined.
SIMPULAN DAN REKOMENDASI .....		Error! Bookmark not defined.
5.1	Simpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.2	Rekomendasi.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA .....		8

## DAFTAR PUSTAKA

- Anatasya, D., Yanti, F. W., Mellenia, R., Angreska, R., Putri, S., Kuntarto, E., & Noviyanti, S. (2007). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Jurnal Kajian Kebahasaan*. Hlm. 1-9.
- Andi Prastowo, (2015). *Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tematik terpadu implementasi kurikulum 2013 pada SD/MI*. (Jakarta, Prenamedia Group). Hlm. 295.
- Angraini, R. (2017). Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai. *Journal of Moral and Civic Education*. 1 (1) Hlm. 16
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Jakarta Persada.
- Astuti, S. W. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar (Flash Card) Untuk Melatih Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 1 Sd/Mi*. Skripsi. Universitas Islam Negeri.
- BSNP. (2008). *Permendiknas RI No.22 Tahun 2008 Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta.
- Budi Rahman, Haryanto. (2015). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media *Flashcard* Pada Siswa Kelas I SDN Bajayau Tengah 2. *Jurnal Prima Edukasia*, II (2). Hlm. 132.
- Darnis, A. (2014). Pengaruh Penggunaan Kartu Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SDN 10 Lubuk Buaya Padang, *Jurnal al-ta'lim I (21)*. Hlm. 18.
- Dewi, S. U. S. (2015). Pengaruh Metode Multisensori Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelas Awal Sekolah Dasar. *Jurnal I (3)*.Hlm. 3.
- Eko Purwanto, A., Hendri, M., & Susanti,N. (2017). *(Studi Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Phet Simulations Dengan Alat Peraga Pada Pokok Bahasan Listrik Magnet Di Kelas IX SMPN 12 Kabupaten Tebo. Jurnal Pendidikan Fisika*, I (1). Hlm. 122.
- Ernawati dan Sukardiyono. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education*, II (2). Hlm. 207.
- Fransiska. (2018). Meningkatkan kemampuan kosakata bahasa dayak desa melalui media *Flashcard* pada anak usia dini, *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University II (2)*. Hlm. 89.
- Hajidi, M. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas III SD. *Journal: PGSD I (4)*. Hlm 373-378. doi: <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/article/view/20685/10407>



- Hidayah, N. (2015). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar II* (2). Hlm. 191.
- Herlina, E. S. (2019). Membaca Permulaan Untuk Anak Usia Dini Dalam Era Pendidikan 4.0. *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan IV* (5). Hlm. 333
- Kawuryan, S. P. (2020). Karakteristik Siswa SD Kelas Rendah dan Pembelajarannya. Pengabdian PPSD FIP Universitas Negeri Yogyakarta.
- Madyawati, L. (2017). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. (Jakarta: Charisma Putra Utama.). Hlm. 213.
- Madyawati, L & Yudi, D. (2011). *Modul Strategi Pengembangan Bahasa & Cerita*. Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Musodah, A. (2014). *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B2 Ra Ma'arif Nu Karang Tengah Kertanegara Purbalingga*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nayoan, A. (2019). *Cara Menggunakan Canva: Tutorial Membuat Design Gratis*. Blog diakses pada 19-09-2021 dengan link <https://www.niagahoster.co.id/blog/cara-menggunakan-canva/>
- Pane. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman II* (3). Hlm. 337-338.
- Rahmatulloh, Inanna. (2020), Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha e-ISSN: 2599-1426 II* (12). Hlm. 319-320
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research*. London: Routledge.
- Rumidjan, Sumanto, A.Badawi, (2017). Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 Sd. *Jurnal pendidikan Sekolah Dasar, No.1*
- Santoso, B dan Agung, Y. A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aurora 3d Pada Mata Pelajaran Rangkaian Elektronika Di Smk Negeri 1 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro I* (6). Hlm. 46
- Sholeh, dkk. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, I* (4). Hlm. 432.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2010). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Suryana, F. S. (2010). *Sistem Administrasi Perpajakan Modern Pengaruhnya terhadap Pelaksanaan Good Governance Di KPP Pratama Cianjur*. Universitas Komputer Indonesia.

- Syafrudin dan Andriantoni. (2016) *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Ed.1 Cet.1 Jakarta: Rajawali Pers). Hlm. 121.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika. II (7)*. Hlm. 80-81.
- Tri Sarah Febriani, (2015). Penggunaan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangan Teknologi Ips Di Sekolah Dasar, *Jurnal PGSD II (3)*. Hlm. 116.
- Umar. (2014). Media Pendidikan: Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah I (11)*. Hlm. 137
- Yuniati. (2014). *Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Big Books Siswa Kelas I B Sdn Mangiran Kecamatan Srandakan*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.